ODYSSEY AVENTURA

ODYSSEY AVENTURA 1983 - NÚMERO 2

EXCLUSIVO

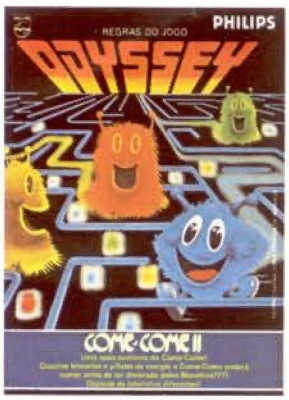
JOGOS ESTRATÉGICOS

Páginas 4 a 7

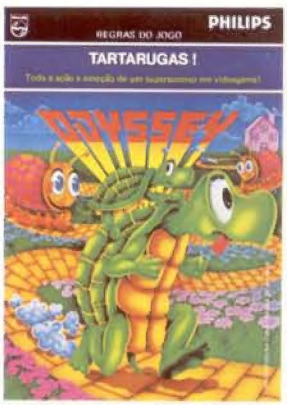
CHEGARAM COME-COME II E TARTARUGAS

Páginas 2 e 3

COME-COME II E AS TARTARUGAS

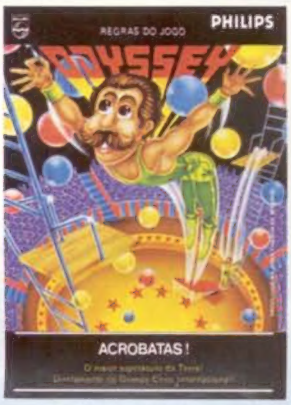


COME-COME II! Depois de derrotar a Datrapilar de Vênus e seus asseclas, no Come-Come I, você vai, agora, enfrentar três monstros perigosos, em um jogo ainda mais rápido e emocionante: o Come-Come II. Para ter forças de enfrentar e vencer os Monstros, sem ser devorado por eles, o Come-Come terá que comer uma das Pílulas de Energia, que piscam intermitentemente na tela. A cada pílula que o Come-Come engolir, os Monstros ficarão violeta, o que significa que, temporariamente, perderam seus poderes e poderão ser comidos, fazendo você marcar pontos. Mas seu contentamento vai durar pouco, porque o fantasma do Monstro que foi comido vai correr para o centro do labirinto, onde recarregará as energias e voltará à caçada com todo o vigor. Para ajudá-lo a marcar pontos, o Come-Come pode engolir biscoitos espalhados pelo labirinto, enquanto foge dos Monstros. E sempre que comer todas as Pílulas de Energia e os Biscoitos, eles voltarão, para poder continuar o ataque aos Monstros e marcar pontos, além de ganhar bônus. Mas, muito cuidado, toda vez que isto acontecer, a ação vai se tornar mais rápida e perigosa, com os Monstros ainda mais vorazes, tratando de acabar com o Come-Come. Por isso, escolha um dos muitos labirintos diferentes e participe de mais esta sensacional aventura do Come-Come, na sua luta constante pela sobrevivência.



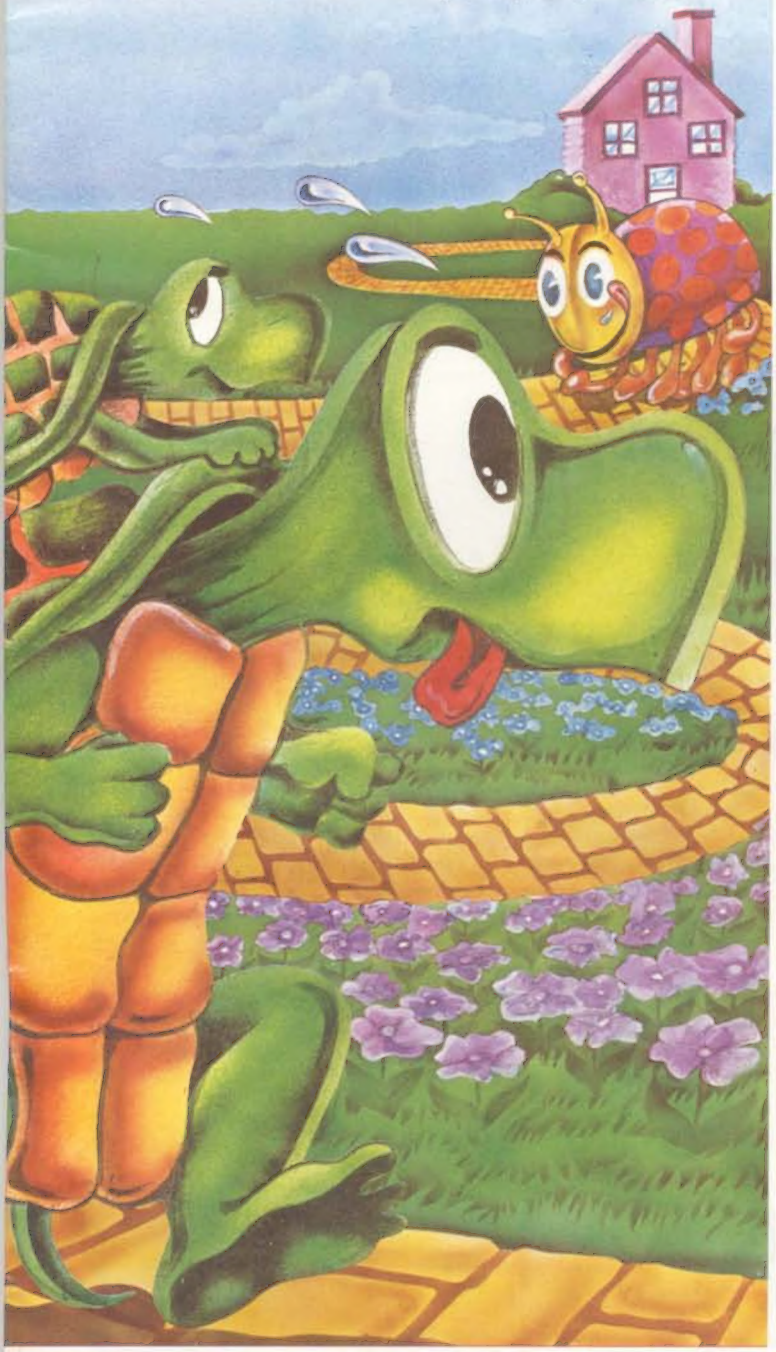
TARTARUGAS! Besouros terríveis ameaçam os pequenos bebês escondidos no Hotel Torre das Tartarugas. Salvá-los parece, a princípio, uma missão impossível. Mas, com a sua ajuda, a tartaruga poderá ficar mais ágil e salvar os seus bebês, levando-os para a segurança de uma casa ao lado do hotel, fugindo ou imobilizando os besouros. Entre no hotel com a tartaruga e escolha um quarto fechado. Se aparecer um besouro, você já estará marcando pontos. E, se houver um bebê, melhor, mais pontos estarão garantidos. Mas não se entusiasme, que o pior vem agora. O bebê vai subir nas costas da tartaruga e tem início, então, a luta pela sobrevivência: é preciso deixar o bebê na casa. Na primeira aparição, os besouros são azuis e cegos (eles se movem em qualquer direção, sem sentido). Mas, com o passar do tempo, eles mudam de cor, podem ver e localizar o alvo. E, se um deles tocar a tartaruga, ela desaparecerá. Mesmo assim, você tem mais duas para continuar a luta. Para facilitar a sua fuga, as tartarugas podem usar bombas antibesouro, que imobilizam os terríveis inimigos, marcando pontos e abrindo passagem. Se você conseguir salvar todos os bebês do primeiro andar do hotel, não fique tão contente. Você tem que subir nos outros andares para salvar mais. E as dificuldades serão cada vez maiores: as tartarugas terão que enfrentar mais besouros, com menos bombas. Ajude os indefesos bichinhos.

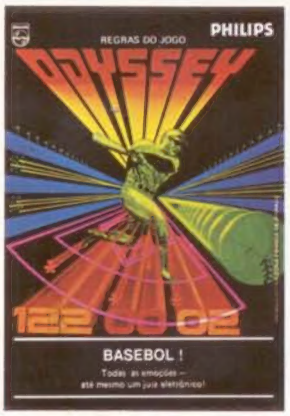
A Philips tem mais atrações para o Odyssey: sete novos cartuchos com jogos movimentados e emocionantes para você curtir. Conheça-os



ACROBATAS !

O circo vai apresentar a sua atração máxima: os acrobatas. Um está numa plataforma alta. O outro, numa gangorra. Acima deles, três fileiras de balões. Faça um pular sobre a borda alta da gangorra. O outro será projetado para o alto. E vai furar quantas bolas puder. Mas calcule bem o impulso, pois, se o acrobata não chegar às bolas, ele vai se machucar. Você tem direito a dez saltos e, quanto mais bolas explodir, maior será a pontuação. E, se quiser deixar o jogo ainda mais difícil, coloque uma barreira no caminho.



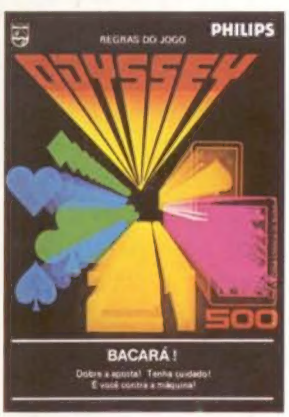


BASEBOL !

Pegue a bola. Arremesse. Você é um "pitcher". O seu adversário que trate de rebater. Mas arremesse com força e efeito, pois, se ele acertar a rebatida em cheio, a bola vai sair do campo de jogo e você vai ver os jogadores do time adversário marcando pontos sem poder fazer nada. Será um "home run". Prepare-se para todas as emoções e desafios de um jogo entre profissionais de basebol. Arremesse com precisão na defesa e tome as bases do adversário quando estiver no ataque.

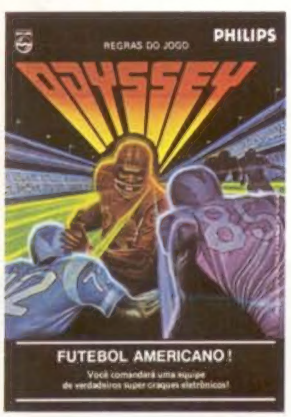
GUERRA DE NERVOS !

Numa densa floresta, um verdadeiro labirinto, está o exército inimigo, formado por robôs armados com raios paralisantes. Sua missão: capturar o general inimigo. Para isso, você conta com um exército exatamente igual. Entre no labirinto e, por meio de batalhas e manobras dispersivas, chegue à sua meta. Mas, muito cuidado, pense e aja com muita rapidez ao manobrar seu exército de andróides, ou o capturado pode ser você. O seu inimigo poderá ser a própria máquina ou outro jogador.



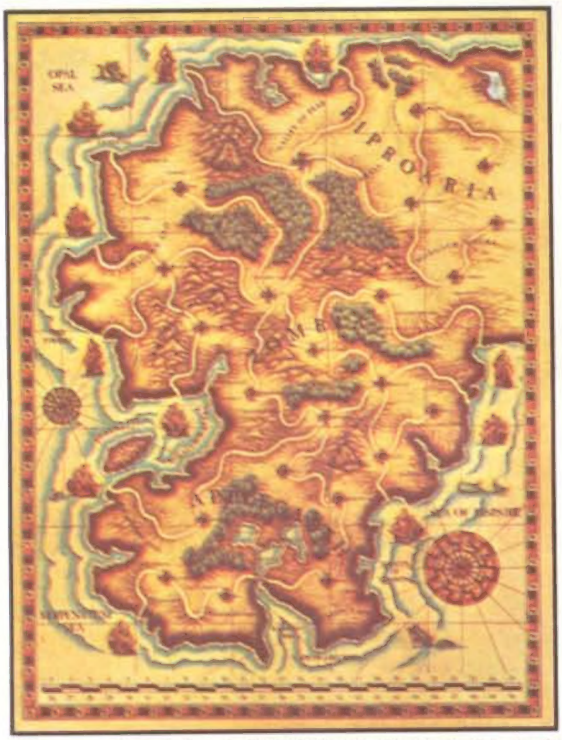
BACARÁ !

Você não precisa ir a um cassino para sentir as emoções desse tradicional jogo de cartas. Só que o desafio é muito maior. Você vai jogar contra a máquina. Logo de início, ela vai desafiá-lo apostando milhares de cruzeiros e embaralhando as cartas. Dependendo do seu jogo, você pode dobrar a aposta ou fugir se o seu jogo não for bom. Lembre-se, sempre, que a máquina será um banqueiro duro e insensível, jogando friamente. Pense bem e jogue com segurança.



FUTEBOL AMERICANO !

Você vai dirigir uma equipe de verdadeiros craques eletrônicos. Faça os seus passes ou tente jogadas de gol, como o "touchdown" — — colocação da bola no chão, atrás do gol adversário — ou o "field goal" — gol feito com um chute. Arme esquemas defensivos para neutralizar o ataque adversário. Todas as jogadas possíveis do futebol americano podem ser realizadas, inclusive as interceptações. E muita atenção com o beque central — ele é o jogador-chave da sua defesa.

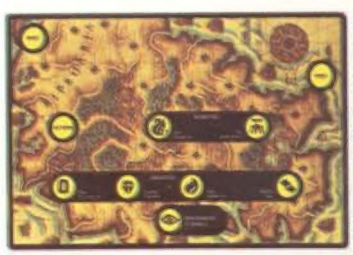


No mapa-tabuleiro a estratégia do Senhor dos Anéis

EM BUSCA DOS ANÉIS PERDIDOS

Tarântula

Os Jogos Estratégicos são o mais importante lançamento no mundo dos videogames e só foram possíveis graças à tecnologia do Odyssey, que criou o exclusivo teclado alfa-numérico, permitindo a combinação da estratégia dos jogos de tabuleiro com a agilidade e emoção dos jogos eletrônicos. "Em Busca dos Anéis Perdidos", "A Conquista do Mundo" e "Wall Street" são os três primeiros lançamentos desta série inteiramente nova, em termos de conceitos e tecnologia de videogames, não só no Brasil, mas em todo o mundo. Você vai enfrentar dragões, batalhas no deserto, conquistar países, ou até mesmo transformar-se num gênio das finanças



Os anéis de Arthur, da Távola Redonda, de Salomão, e seus tesouros, anéis de poder e mistério, que milhares de anos de pesquisa e sabedoria humana nunca puderam desvendar. Um desafio que continua vivo. E que agora está em suas mãos. Você vai enfrentar a força malévola que o misterioso e poderoso Senhor dos Anéis tira das profundezas incandescentes. "Em Busca dos Anéis Perdidos" é um jogo que permite de um a cinco jogadores. Os heróis vão jogar em equipe contra o perigoso Senhor dos Anéis, que poderá até mesmo ser você. É ele quem vai tramar, no mapa-tabuleiro, cada um dos perigos que os heróis vão enfrentar nas profundezas das terríveis masmorras, nas cavernas de cristal, nos infernos de lava e em angustiantes labirintos de paredes moventes. Estas batalhas vão ser travadas graças à magia da eletrônica, combinando a estratégia do tabuleiro, com a ação e a emoção de uma luta sem tréguas contra o implacável Dragão de Fogo, os impiedosos Vampiros, as traiçoeiras Orcas, rastejantes Almas Penadas e a insaciável Tarântula Spydroth, que precisa de carne fresca e humana, para aumentar a sua longevidade.
Transforme-se em um herói e entre bravamente na luta. Você poderá ser o valente Guerreiro, com sua espada encantada, ou o Mágico com seus feitiços, o Fantasma, que poderá atravessar muralhas, ou o Mutante, com seu poder de invisibilidade.

Guerreiro

Mágico

Fantasma

Mutante

Vampiro

Dragão

O Castelo esconde monstros e anéis

As paredes moventes

A caverna de cristal

Os cartuchos vêm numa caixa especial, junto com o mapa, o tabuleiro e as fichas que o Senhor dos Anéis vai usar para montar suas armadilhas

Os infernos

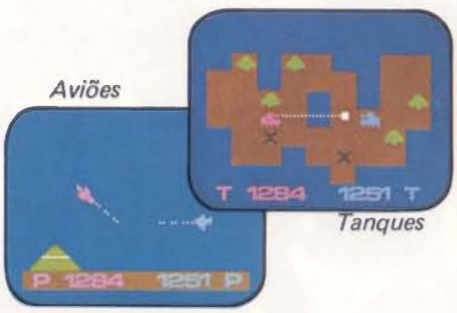
As masmorras

A CONQUISTA DO MUNDO

O velho sonho dos poderosos guerreiros está agora nas suas mãos — "A Conquista do Mundo". A combinação da estratégia dos jogos de guerra de tabuleiro, com os recursos e a ação da eletrônica, para você vencer batalhas, conquistar países, trazendo para a sua sala a representação exata de todas as implicações da complicada balança do poder no mundo

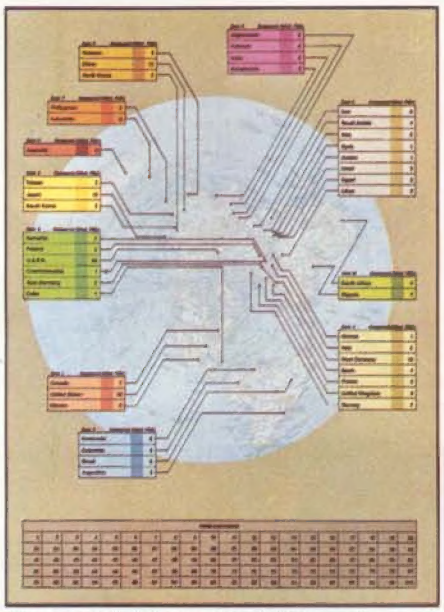
No mapa-tabuleiro, você vai planejar toda a sua estratégia para vencer, fazendo alianças e escolhendo as táticas mais efetivas de conquista.

Cada nação tem o seu poder de fogo medido em Unidade de Base de Poder — — UBP — que foi baseada em uma fórmula de R.S. Cline, ex-subdiretor do setor de inteligência da C.I.A., para cálculos de formação estratégica. Os jogadores, de dois a seis, começam fazendo as alianças e ocupando o mapa com os seus marcadores, pois são estas alianças que vão aumentar o seu poder de fogo, para enfrentar os inimigos. Quando a hora da luta chegar, você vai ter na tela um crédito de 2.500 unidades de poder de fogo e, usando o teclado alfa-numérico, decidirá se usará tanques, submarinos ou aviões. Agora, cuidado no seu ataque, pois, se as suas unidades de força acabarem, a guerra estará perdida. Se você vencer, as unidades de força de seu inimigo, que restarem na tela, serão creditadas aos seus exércitos, e, no tabuleiro, seu marcador ocupará o novo território. Mas, todo cuidado é pouco, pois a derrota dará ao seu inimigo o direito de passar a atacar.



Aviões

Tanques



No mapa-tabuleiro, você desenvolve a estratégia para as alianças e apronta suas armas para a conquista de um território. Tudo pronto para as batalhas decisivas, que vão desenvolver-se na tela

Com o marcador maior você pode assinalar no mapa-tabuleiro a localização do seu centro-estratégico

Os marcadores menores servirão para assinalar as suas alianças e ocupar os países conquistados

Com as fichas de UBP (Unidade de Base de Poder), você concentra seu poder de fogo para conquistar um país

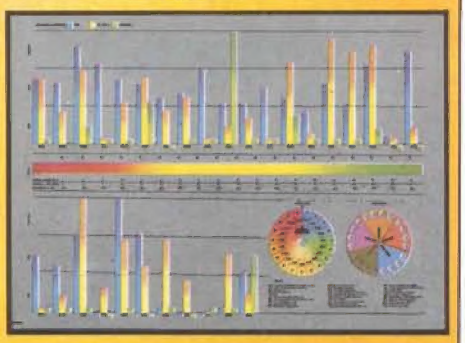
Submarinos

Ação por terra, mar e ar

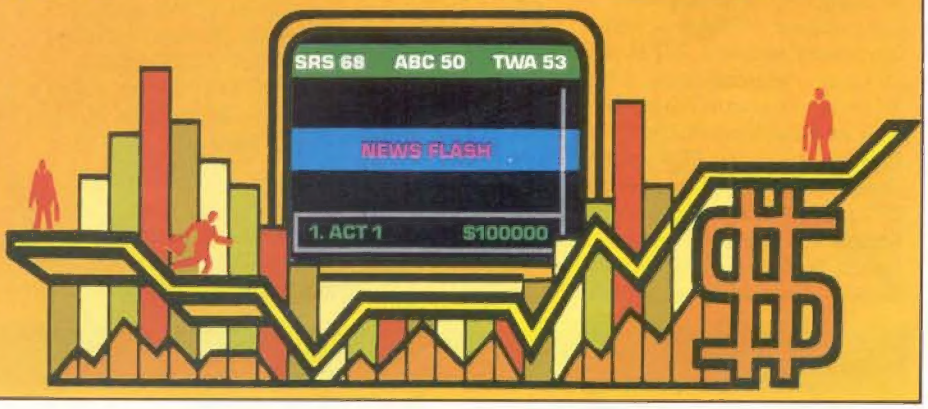
Wall Street

Você chega a Wall Street com um capital de $ 100.000,00. E, enfrentando o clima de uma verdadeira Bolsa de Valores, vai mostrar se tem talento para ser um Mago das Finanças

Você vai poder comprar ações de empresas sólidas como a IBM, ou de alto risco como a Wildcat Oil Western. As cotações do mercado estarão o tempo todo na tela, como se você estivesse em Wall Street. Ao mesmo tempo os acontecimentos em todo o mundo, que poderão afetar a solidez dos seus investimentos, são mostrados através de um noticiário na tela. Uma instabilidade política poderá afetar uma multinacional. A brusca mudança de temperatura, poderá prejudicar uma safra e seus investimentos agrícolas. Preste atenção no noticiário e tome decisões rápidas de compra e venda, usando o teclado alfa-numérico. O seu investimento poderá, até mesmo, ser a longo prazo, pois o Odyssey tem a capacidade de comprimir um período de cinco anos em duas horas. Você terá que se antecipar aos acontecimentos com o faro e a sensibilidade de um grande financista. Use tudo que o jogo põe à sua disposição: o tabuleiro de investimentos, os indicadores numéricos e até o livro de registros dos investimentos. E entre na luta em busca da fortuna.



Você faz seus investimentos no tabuleiro (acima), e registra as transações num bloco exclusivo

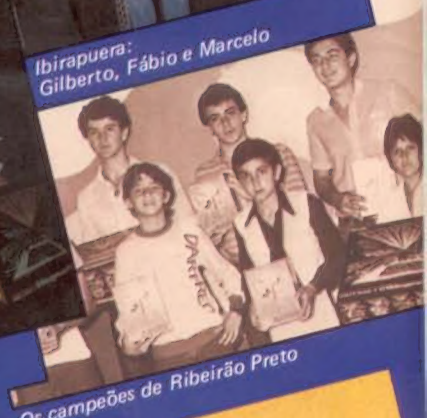


DESAFIO

IBIRAPUERA
SHOPPING RIO - SUL
BELO HORIZONTE
SHOPPING PINHAIS
SHOPPING FLORIANÓPOLIS
IGUATEMI SALVADOR
RIBEIRÃO PRETO

Ibirapuera: Gilberto, Fábio e Marcelo

Salvador: a mãe de Alexsandro, Antonio e Márcio



Os campeões de Ribeirão Preto

Durante cerca de um mês, milhares de pessoas viveram as emoções do Didi na Mina Encantada, do Come-Come e da luta contra o Senhor das Trevas. Elas participaram dos Torneios de Videogame Odyssey, em várias partes do Brasil, e deixaram como saldo a quebra de muitos recordes

SHOPPING IBIRAPUERA – SP

Em São Paulo, o Torneio foi realizado no Shopping Ibirapuera, entre primeiro e 12 de outubro. Os vencedores:
Come-Come: 1º lugar – Fábio Luiz Garbossa Francisco, 3.224 pontos; 2º lugar – Marcos Burri, 1.854 pontos; 3º lugar – Ricardo Alves, 1.715 pontos.
Didi na Mina Encantada: 1º lugar – Marcelo Imperato, 668 pontos; 2º lugar – Carlos Ceceri R. Silva, 586 pontos; 3º lugar – Ricardo Grasnof, 570 pontos.
Senhor das Trevas: 1º lugar – Gilberto Carlos de Souza, 1.548 pontos; 2º lugar – Wagner Almeida Fernandes, 1.287 pontos; 3º lugar – Samuel dos Santos, 1.286 pontos.

SHOPPING RIO-SUL – RJ

No Rio de Janeiro, o Torneio foi realizado no Shopping Rio-Sul, entre primeiro e 15 de outubro. Os vencedores:
Come-Come: 1º lugar – Marcus Vinicius R. de Almeida, 1.775 pontos; 2º lugar – Alessandra Ansel Dias, 1.449 pontos; 3º lugar – Jean Ribeiro Rodrigues, 1.192 pontos.
Didi na Mina Encantada: 1º lugar – Marcelo do Vale Neves, 873 pontos; 2º lugar – Cláudio Fernando Ramos, 834 pontos; 3º lugar – Marcelo Gonçalves Ribeiro, 747 pontos.
Prêmio Especial (um Skymaster): Sérgio Rodrigues de Oliveira, 342 pontos.
Senhor das Trevas: 1º lugar – Carlos Alberto dos Santos, 1.129 pontos; 2º lugar – André Pires Nunes, 1.514 pontos; 3º lugar – Ricardo da Silva Machado, 1.428 pontos.

BH SHOPPING

Em Belo Horizonte, o Torneio foi realizado no BH Shopping, entre dois e 15 de outubro. Os vencedores:
Come-Come: 1º lugar – Gustavo Andrade Gabrich, 1.272 pontos; 2º lugar – Otávio Dias Leite Filho, 1.218 pontos; 3º lugar – Marcelo G. Duarte, 1.208 pontos.
Didi na Mina Encantada: 1º lugar – Anderson Avanci Caxias, 487 pontos; 2º lugar – Wagner B. Cateb, 484 pontos; 3º lugar – Henrique Furquim Werneck, 482 pontos.
Senhor das Trevas: 1º lugar – Marco Aurélio Mata Machado, 2.024 pontos; 2º lugar – Ricardo Vinícius Martins, 1.403 pontos; 3º lugar – Silvio Gonçalves Pereira, 1.264 pontos.

SHOPPING PINHAIS – PR

Em Curitiba, o Torneio foi realizado no Shopping Pinhais, entre seis e 16 de outubro. Os vencedores:
Come-Come: 1º lugar – Diego Valente Borges, 1.129 pontos; 2º lugar – Roger R. Pessetti, 659 pontos; 3º lugar – Bento S. Borba, 490 pontos.
Didi na Mina Encantada: 1º lugar – Cristiano Valério Gabardo, 595 pontos; 2º lugar – Carlos Roberto Fabro, 589 pontos; 3º lugar – Adriane Aparecida Braint, 330 pontos.
Senhor das Trevas: 1º lugar – Carlos Alberto Soares, 1.384 pontos; 2º lugar –

Genivaldo Laureano Alves, 1.142 pontos; 3º lugar – Haroldo Osmar C. Júnior, 1.099 pontos.

SHOPPING FLORIANÓPOLIS – SC

Em Florianópolis, o Torneio foi realizado no Shopping Florianópolis, entre dez e 21 de outubro. Os vencedores:
Come-Come: 1º lugar – Rodrigo Doneda de Brida, 769 pontos; 2º lugar – Marcos Massao Sarda, 638 pontos; 3º lugar – Fabiano Sarda Luís, 490 pontos.
Didi na Mina Encantada: 1º lugar – Fabiano Iha, 482 pontos; 2º lugar – Alex Waterkemper, 386 pontos; 3º lugar – Geancarlos G. Macedo, 212 pontos.
Senhor das Trevas: 1º lugar – Márcio Francisco Vieira, 1.171 pontos; 2º lugar – Frank Iha, 1.034 pontos; 3º lugar – André Luís de Oliveira, 885 pontos.

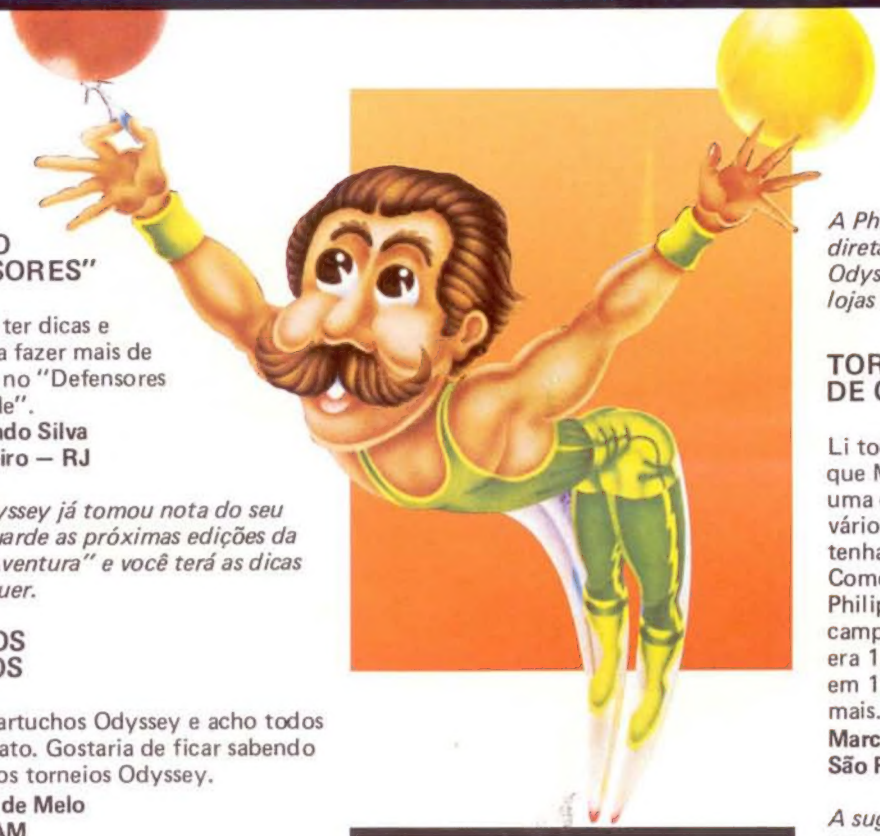
SHOPPING CENTER IGUATEMI – BA

Em Salvador, o Torneio foi realizado no Shopping Center Iguatemi, entre 17 e 24 de outubro. Os vencedores:
Come-Come: 1º lugar – Alexsandro Marçal M. Leite, 758 pontos; 2º lugar – Valdemir N. de Araújo, 747 pontos; 3º lugar – João Silva Oliveira, 743 pontos.
Didi na Mina Encantada: 1º lugar – Márcio Reinaldo M. Braga, 733 pontos; 2º lugar – Marden Miranda Braga, 674 pontos; 3º lugar – Marcelo Miranda Braga, 570 pontos.
Senhor das Trevas: 1º lugar – Antonio José Reis Rocha, 1.180 pontos; 2º lugar – Durval Seixas Rocha Filho, 1.104 pontos; 3º lugar – Francisco Sérgio de M. S. Neto, 807 pontos.

SHOPPING RIBEIRÃO PRETO – SP

Ainda no Estado de São Paulo, outro Torneio foi realizado no Shopping Ribeirão Preto, na cidade do mesmo nome, entre 28 de setembro e oito de outubro. Os vencedores:
Come-Come: 1º lugar – Luis Carlos Bianchi Filho, 723 pontos; 2º lugar – Guilherme Fabris Júnior, 567 pontos; 3º lugar – Daniel Borges de Lazari.
Didi na Mina Encantada: 1º lugar – Samuel A. Brejan Lamos, 702 pontos; 2º lugar – Wilson Mingue Júnior, 504 pontos; 3º lugar – André Luís Rios, 336 pontos.
Senhor das Trevas: 1º lugar – Wander de Lima, 1.450 pontos; 2º lugar – Luís Eduardo Persign, 868 pontos; 3º lugar – Fernando A. Nogueira Gontijo.

ENCONTRO



DICAS DO "DEFENSORES"

Gostaria de ter dicas e truques para fazer mais de 300 pontos no "Defensores da Liberdade".
Luiz Fernando Silva
Rio de Janeiro – RJ

O Mago Odyssey já tomou nota do seu pedido. Aguarde as próximas edições da "Odyssey Aventura" e você terá as dicas que tanto quer.

PRÓXIMOS TORNEIOS

Tenho 15 cartuchos Odyssey e acho todos o maior barato. Gostaria de ficar sabendo dos próximos torneios Odyssey.
Valdir José de Melo
Manaus – AM

Peço que me avisem quando houver outro torneio. Se for aqui, no Rio, eu poderei participar.
Angélica A. Vidales
Rio de Janeiro – RJ

As promoções serão bem divulgadas, para todos fiquem sabendo e possam participar.

OS NOVOS LANÇAMENTOS

Gostaria de ter informações sobre os jogos "Wall Street", "A Conquista do Mundo" e "Futebol Americano".
Antonio Sérgio Curcio Neto
Belo Horizonte – MG

Nesta edição do "Odyssey Aventura", estamos publicando os novos lançamentos de cartuchos Odyssey, que incluem os jogos que você quer.

CARTUCHOS PELO REEMBOLSO

Em primeiro lugar, quero dar meus parabéns pelo grande sucesso do console Odyssey e de seus cartuchos. E também levo os meus parabéns para a revista "Odyssey Aventura". Espero que continuem com esse mesmo desempenho. Tenho uma pergunta a fazer: vocês vendem cartuchos pelo correio?
Aldo Mitsuharu Isume
Cuiabá – MT

A Philips não comercializa seus produtos diretamente ao consumidor. Os cartuchos Odyssey podem ser encontrados nas boas lojas de produtos eletrônicos.

TORNEIO DE CAMPEÕES

Li toda a revista mandada pela Philips e vi que Marcelo Zanchetta sugere promover uma competição com os campeões dos vários torneios e com os jogadores que tenham feito no mínimo mil pontos no Come-Come. Gostei da opinião e se a Philips e o Odyssey Clube realizarem este campeonato, estarei lá. Meu recorde, que era 1.179 (no Come-Come), agora já está em 1.648 pontos. E vou melhorá-lo ainda mais.
Marcelo Polverini
São Paulo – SP

A sugestão já está sendo analisada. No momento oportuno, avisaremos através da "Odyssey Aventura".

COMO RECEBER "ODYSSEY AVENTURA"

Gostaria muito de receber sempre a revista "Odyssey Aventura". Se for necessária outra providência, além desta correspondência, para esse fim, gostaria de ser informado. Estou esperando ansiosamente pela revista, para ter informações sobre lançamentos de novos cartuchos, torneios, recordes etc.
Oscar Luiz Teitelbaum
Porto Alegre – RS

Todos os possuidores de Odyssey e membros do Clube não precisam preocupar-se: vão receber todas as edições da revista, na época de sua publicação. Seu nome já foi registrado.

CARTUCHOS ODYSSEY

Lendo uma reportagem da revista "Manchete" Sobre o torneio de videogame Odyssey-Philips, realizado no Play-Center, fiquei fascinado. É uma maravilha. Além de ser uma agradável brincadeira, os videogames também desenvolvem o reflexo e o raciocínio das pessoas. Desse modo, gostaria de conhecer todas

ODYSSEY AVENTURA

1983 – NÚMERO 2

EDITOR – Mauro Ivan Pereira de Mello

EDITOR EXECUTIVO – Manuel Valverde

TEXTO/FOTOS – Rodrigo Fernandes, Cleonice Martins Evangelista, Antonio Benedito Moura, Raimundo Bispo da Silva Rivaldo de Souza.

ARTE – Álvaro Ferreira Filho, Joaquín Sixto Tomás Mieres, Paulo Cesar da Silva, Renato A. Mateos e Natanael Longo de Oliveira.

Revista trimestral editada pela Mauro Ivan Marketing Editorial. Reprodução parcial ou total das fotos e matérias, só com autorização expressa dos editores. Correspondência para MIM Editorial, rua Dr. Mello Alves, 448 – CEP 01417 – Tel. 280-3727 / 852-1987 – São Paulo – SP

Produzido sob supervisão da PHILIPS DO BRASIL LTDA.

Avenida Nove de Julho, 5229 – 11º andar – CEP 01407 – Tel. 282-1611 – São Paulo

MAURO IVAN MARKETING EDITORIAL

HIGH SCORES

as categorias de jogos (OVNI, Defensores da Liberdade, Come-Come etc.). Como eu poderia adquiri-los?
José Jamir Campioli
São João Batista – SC

Na última página da "Odyssey Aventura" número 1, foram apresentados todos os cartuchos do Odyssey lançados até setembro. E, nesta edição, estamos falando dos novos lançamentos, já no mercado. Para adquiri-los, procure nas lojas de artigos eletrônicos de sua cidade ou das próximas.

TROCA DE INFORMAÇÕES

As pessoas que desejarem trocar informações e experiências sobre o videogame Odyssey favor comunicar-se comigo.
André Mendes
Belo Horizonte – MG

Para quem quiser escrever para o André, o seu endereço é: Rua Ouro Preto, 1728/ /302 – Bairro Santo Agostinho – CEP 30000 – Belo Horizonte – MG.

CAPA PARA O CONSOLE

De início, quero dar-lhes os parabéns pelo lançamento de "O Senhor das Trevas", realmente um cartucho incrível, cheio de ação e aventura, além de agilidade. Faço votos que continuem nesse ritmo. Aproveitando, gostaria de sugerir-lhes o lançamento de uma capa plástica (tipo máquina de escrever) para o console do Odyssey, pois assim ficaria mais protegido e seguro.
Rogério P. Dias
São Paulo – SP

Nosso Departamento Técnico já anotou sua sugestão e iniciou estudos para verificar a possibilidade de se criar uma capa especial para o console.

ENDEREÇO DO MARCELO

Antes de mais nada, elogio a revista "Odyssey Aventura", muito bem bolada e com muitas idéias. Gostei da divulgação dos torneios do Morumbi Shopping e do Playcenter, do qual também participei, mas logo fui desclassificado.
Quero dar os parabéns a todos os ganhadores, principalmente o Marcelo Zanchetta, que deu as dicas do Come-Come. Gostaria muito de me corresponder com ele.
Paulo Roberto Pereira
Criciúma – SC

Falamos com o Marcelos e ele autorizou que publicassemos o seu endereço para que você possa escrever. Tome nota: Rua Mamud Rahd, nº 79 – Apto. 65 – Horto Florestal – CEP 02372 – São Paulo – SP.

Correspondência para esta Seção:
ODYSSEY AVENTURA –
– "Encontro" – Rua Dr. Mello Alves, 448 – Cerqueira Cesar –
– CEP 01417 – São Paulo – SP

ESTE É O RECORDE DO MOISÉS

Moisés Scharfchtein, de São Paulo, Capital, fez 741 pontos no OVNI e enviou a foto do seu recorde, que publicamos acima. É uma excelente marca e merece ser registrada, levando em consideração que o vencedor do Torneio do Playcenter, nessa categoria, fez 386 pontos.
Parabéns, Moisés. Continue praticando que você ainda vai bater mais recordes.
Quem marcar um bom número de pontos, em qualquer tipo de jogo, e quiser ter o registro nesta coluna, deve mandar sua própria foto e uma foto da tela mostrando o recorde, acompanhadas dos seus dados, para "ODYSSEY AVENTURA", rua Dr. Mello Alves, 448 – Cerqueira Cesar – – CEP 01417 – São Paulo – SP.

CLUBE ODYSSEY

ATENÇÃO

Se você recebeu a sua "Odyssey Aventura" **pelo correio**, já está **automaticamente inscrito** no Clube Odyssey.

A seguir, começamos a publicar a relação dos novos membros do Clube, que pediram inscrição através de cartas:

Fernando S.V. Ramos, Uberaba (MG); Marcio F. Gobato, Campinas (SP); Helio L. dos Santos, Aracaju (SE); Cláudio N. Souza, Rio de Janeiro (RJ); Rodolpho S. Cristofan, Rio de Janeiro (RJ); Antônio A.K. Lorscheiter, Porto Alegre (RS); Antonio G. Resende, Camaqua (RS); Edson E. Yamaguti, São Paulo (SP); Sergio L. de Almeida Bambace, São Paulo (SP); Darlei L. Raymundo, Sapiranga (RS); Ariel G. Scafuri, São Paulo (SP); Geraldo M. Martins, Itapetininga (SP); Vera Lúcia Amado, Bauru (SP); João C. Filho, Bauru (SP); José A. Serrano, Bauru (SP); Fernando N. Futihashi, São Paulo (SP); Fernando C. da Conceição Lima, Rio de Janeiro (RJ); Cláudio T. Bresci, Salvador (BA); Wagner L. S. Limões, Santos (SP); Oreste F. Sobrinho, Três Corações (MG); Dimas B. Albuquerque Filho, Jaboatão (PE); José A.B. Moscatto, Jaú (SP); Nelcidio R. Alban, Serafina Corrêa (RS); Wilson R.F. Lima, Rio de Janeiro (RJ); Lourival P. Melo, Santos (SP); Marcos A. Grecco, Fernandópolis (SP); Henrieth de Paula Freire, Rio de Janeiro (RJ); Emerson A.V. Leite, V. da Conquista (BA); Otávio D. Leite Filho, Belo Horizonte (MG); Leo L. de Jesus Oliveira, S.S. do Caí (RS); Alexandre C. Hori, Uberaba (MG); Edson R. Abe, Olímpia (SP); Cláudio J. dos Santos Costa, Belo Horizonte (MG); Wielano Hanemann, Rio de Janeiro (RJ); Marcio J. Oechsler, Blumenau (SC); Kleber P. Koti, Itararé (SP); Casa Rádio Spitzer Ltda, Ijuí (RS); Artur V. Bredow, Pres. Prudente (SP)

ESTE É O MAIS NOVO RECORDE ODYSSEY AVENTURA

Se você não quiser recortar sua revista, mande-nos uma cópia desta ficha com os seus dados preenchidos.

JOGO _____

_____

PONTOS _____

NOME _____

_____

ENDEREÇO _____

_____

CIDADE _____

ESTADO _____ CEP _____

Nº 0118 1983 MCES

Escaneado por: Maicon Flavio Firmo Barbosa (MAICON7)
e-mail: neorevolution_26@hotmail.com

SEGREDOS

MISTÉRIOS DO SENHOR DAS TREVAS

Eu sou o Mago Odyssey. Quando e onde nasci não importa. O que vale, para vocês, são os meus poderes, que me permitem estar em vários lugares ao mesmo tempo e armazenar, em minha memória milenar, uma quantidade inimaginável de conhecimentos. Durante milhares de anos, minha vida transcorreu dentro de uma monotonia que só os magos podem sentir: acompanhando a evolução de homens e máquinas. Até que foi fabricado o meu primeiro Odyssey: o homem criava uma máquina que desafiava o próprio homem.

Agora, com meu conhecimento ilimitado, poderia ajudar neste desafio. Foi aí que acabou a minha monotonia. Onde houvesse um Odyssey, lá estava eu, observando a luta do homem contra a máquina. Assim, o Odyssey não tem segredos para mim.

Mas guardar tudo isso comigo seria uma injustiça. Por isso, decidi transmitir aos mortais um pouco do que sei, para ajudá-los a vencer e quebrar recordes. É claro que não vou contar tudo, senão perde a graça.

1 – Primeiro vou dar uma "dica" importante para quem quer ser um recordista do Odyssey, qualquer que seja o jogo: um bom preparo físico.

2 – Você tem que encarar o Odyssey como um esporte. Seu corpo precisa estar condicionado para reagir, rápida e eficientemente, aos estímulos da máquina.

3 – A diferença entre uma boa e uma excelente pontuação está no treinamento. Você não pode pensar em entrar numa corrida ou num torneio de levantamento de peso, sem estar muito bem preparado.

Como, então, tentar defender uma galáxia ou enfrentar o poderoso Senhor das Trevas?

Agora, o Gilberto Carlos de Souza, que marcou mais pontos no Senhor das Trevas, no torneio promovido pela Philips em São Paulo, vai contar para vocês os segredos que o levaram ao recorde paulista:

"1 – O primeiro conselho que dou a todos os que jogarem o Senhor das Trevas: tenham muita calma e paciência, não desistam e pratiquem sempre. As dificuldades e derrotas do início serão compensadas pela agradável sensação de ir destruindo o enorme arsenal que o Senhor das Trevas envia do Caos com a intenção de reduzir você a pó."

"2 – Acima de tudo, é preciso ter muito reflexo, atenção e, logicamente, gostar de desafios."

"3 – O primeiro nível é relativamente fácil: as naves do tempo vão bombardeá-lo com mísseis. Mas, basta ter atenção, que você destrói as naves e os mísseis, passando para o segundo nível."

"4 – Neste estágio, você vai ser bombardeado com mísseis e minas de antimatéria. Não se afobe. Vá com calma e aproveite para fazer bastante pontos."

"5 – Agora, chegou a hora mais difícil. O Senhor das Trevas vai mandar seus aniquiladores para destruí-lo. Todos os seus sentidos devem estar voltados para a tela. Trate de fugir e matar o sinal verde (aniquilador) que cai no vídeo, marcando mais pontos."

"6 – Não fique parado num só lugar. Movimente-se muito. Mas, se ficar encurralado num canto e o aniquilador vier em sua direção, pare de atirar. Assim, param também de cair as bombas e fica mais fácil escapar."

"7 – Movimente levemente o comando, pois, quando você se desvia de uma bomba, poderá ser atingido por outro míssil. Por isso, não faça movimentos bruscos. Você tem que ser ágil e delicado com o comando."

Mostre ao Mago que você também tem seus segredos para bater recordes no Odyssey. Escreva para Odyssey Aventura – Mago Odyssey – rua Dr. Mello Alves, 448 – CEP 01417 – São Paulo – SP.

ODYSSEY AVENTURA